# Le jeu : de la mobilité du concept à la conception de la mobilité

Boris SOLINSKI

CREM (Centre de REcherche sur les Médiations)

EA 3476

71 – Sciences de l'information et de la communication

5, rue des Genêts 30900 Nîmes

Tél. : 06 83 54 96 98

boris.solinski@gmail.com

MOTS-CLES :

*Ambiguïté, combinatoire, concept, conception, circularité, définition, dynamique, feintise ludique, interaction, interactivité, jeu, jeu vidéo, langage, ludologie, mobilité, modèle hédoniste du jeu, plaisir, processus, réalité, réalité intersticielle, sémiotique, symbolique, système non résolu, typologie, virtualité.*

Résumé :

*Comment penser le jeu sans le définir, et le définir sans le figer ? Les définitions qui mettent en avant la liberté n'en laissent que bien peu au concept, nécessaire pourtant au jeu comme le jeu est nécessaire à l'engrenage. La mobilité du jeu vient de son existence à la fois physique et symbolique. Or si chacune de ces dimensions est l'opposée de l'autre, le jeu est une réalité instersticielle, qui tient de deux mais pas simultanément. En effet la complémentarité de ces dimensions, autant que leur opposition, induit un va-et-vient incessant qui se décompose en trois caractéristiques interactionelles que sont l'ambiguïté du jeu, sa circularité et sa combinatoire. Ainsi le jeu vidéo, par l'interactivité supplémentaire qu'il installe entre le joueur et son avatar, peut jouer de la confusion de la réalité et de la virtualité, de leur confrontation ou de leur dépassement pour faire vivre une expérience unique en même temps qu'il élabore un langage propre, celui du champ vidéoludique.*

« *Le monde n'est qu'une branloire pérenne. (...) La constance même n'est autre chose qu'un branle plus languissant. Je ne puis assurer mon objet : il va trouble et chancelant, d'une ivresse naturelle. Je le prends en ce point, comme il est, en l'instant que je m'amuse à lui. Je ne peins pas l'être, je peins le passage.* »[1]

Montaigne, *Essais*, III, 2.

# 1 Définir le jeu

Dans ses Confessions, Saint Augustin confie : « Qu'est-ce donc que le temps ? Si personne ne me demande, je le sais ; mais que je veuille l'expliquer quand on me demande, et je ne sais plus. »[2] Le jeu, à l'instar du temps, est reconnaissable entre tous mais demeure bien difficile à définir. Si, depuis Johann Huizinga, les penseurs du jeu ont cherché à le circonscrire par des mots, c'est parce qu'ils imaginaient que, une fois capturé, ils pourraient enfin observer à loisir ce phénomène qui leur échappait, le disséquer, l'étiqueter, le cataloguer, bref l'expliquer. Et, du même coup, se rassurer en constatant avec Pierre Soulages, que « c'est ce que nous trouvons qui nous apprend ce que nous cherchons ».[3] La tentation est grande en effet de vouloir définir définitivement le jeu à la seule fin de lui tordre le cou.[4] Ainsi chacun pourra choisir sa voie, celle de l'article de dictionnaire qui décrit moins le terme que des cercles encyclopédiques, ou celle du trait d'esprit qui, plutôt que d'englober, éclaire fugitivement une facette du concept.

En effet le dictionnaire cherche à reconnaître le jeu à défaut de pouvoir le connaître, et, par conséquent, ne l'explique pas : "*Activité ludique organisée autour d'une partie comportant généralement des règles, des gagnants et des perdants.*"[5] En 1938, Johann Huizinga, s'il met l'accent sur le contenu plutôt que sur la forme, ne fait toujours que décrire encyclopédiquement les caractéristiques du jeu : « Action ou *activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience ''d'être autrement'' que la ''vie courante''.* »[6] Roger Caillois, vingt ans plus tard, pousse encore plus loin cette déconstruction du jeu en le réduisant à ses seules composantes : pour lui, *le jeu est* « *une activité libre, séparée, incertaine,*

---

[1] Montaigne, 1979, *Essais,* livre 3, chapitre 2, p. 20.

[2] Cité dans Wittgenstein L., 1961, *Investigations philosophiques*, p. 159, § 89 : « *Quid est ergo tempus ? Si nemo ex me quaerat, scio ; si quaerenti explicare uelim, nescio.* » (XI, 14)

[3] La citation exacte est "C'est ce que je fais qui m'apprend ce que je cherche". Cf. l'interview de Pierre Soulages sur le site du *Point* : http://www.lepoint.fr/actualites-exposition/soulages-je-ne-depeins-pas-je-peins-je-ne-represente-pas-je/1039/0/386133. Lien consulté le 02/07/2011.

[4] Ainsi le philosophe Colas Duflo, dans son essai *Jouer et philosopher*, annonce : "*Une définition qui réussisse à dire le lien spécifique, dans le jeu, de la liberté et de la légalité suffira pour que le reste s'en déduise, et suffira aussi à dire tout le défini et rien que le défini, dans la plus grande économie des termes. De cette définition, que nous allons énoncer, puis commenter, dépendra donc tout le reste de notre recherche.*" (p. 57).

[5] Cf. article *Jeu* in Imbs P., Quemada B., dir., 2005, *Le trésor de la langue française informatisé*, librement consultable en ligne sur http://atilf.atilf.fr/.

[6] Huizinga J., 1951, *Homo Ludens*, p. 57-58.

*improductive, réglée et fictive.* »[7] Il apparaît pourtant que cette voie structuraliste mène à une impasse, et la ludologie, pas plus que la gastronomie, n'est réductible à la découverte des ingrédients du jeu. Gilbert Boss est le premier à proposer en 1979 une définition lapidaire où l'exhaustivité est abandonnée au profit de la spécificité du caractère ludique : « Le jeu consiste en une action réglée autonome. ». Cette inflexion est poursuivie par Colas Duflo en 1997 qui propose, pour première tentative de cerner l'origine du jeu, « L'invention d'une liberté dans et par une légalité », qu'il juge suffisante « pour que le reste s'en déduise. »[8]

Car c'est bien ce qui fait défaut aux prétendues définitions : décrire le jeu plutôt que de tenter de le comprendre ne produit qu'une coquille vide ; coquille qui dévoile la forme du jeu comme on établirait un portrait robot : le meurtrier n'est pas « un homme brun gaucher de type méditerranéen », même s'il peut l'être, il est avant tout quelqu'un qui a commis sciemment un meurtre. Vouloir décrire le jeu en le limitant à ses caractères visibles, alors qu'il s'agit d'un phénomène interne puisque le jeu n'existe que dans la pensée du joueur, reviendrait à réduire l'amour au baiser : une infime partie de sa manifestation. Faut-il alors renoncer aux définitions[9] et convenir avec Jean-Marie Lhôte qu'il n'y a pas de solution : « J'admire avec méfiance et scepticisme, l'auteur qui, au terme d'un ouvrage, le clôt d'une conclusion comme un cadenas et livre le volume avec son mode d'emploi, aussi précis que celui d'un comprimé pharmaceutique. Prenez et lisez, disent-ils, et vous serez guéris de votre soif ; vous accéderez aux secrets de l'homme et du monde, vous posséderez la clef mirifique du beau savoir. Ici, dans ce domaine des jeux, je ne peux dire rien de tel. Le jeu irrigue toutes les activités de la vie, et l'on ne sait s'il faut le comparer au sang, à l'oxygène ou aux deux ensemble. »[10] ?

Tout au moins serait-il prudent de nous ranger à l'avis de monsieur Muñoz, le joueur d'échecs du Tableau du maître flamand,[11] qui prévient : « L'homme n'est pas né pour résoudre le problème du monde, mais pour découvrir la nature du problème. » Or, dans les définitions précitées, le jeu n'est malheureusement jamais saisi dans sa nature (un fondant au chocolat se réduit-il à l'addition de ses ingrédients ?), pas plus que dans sa fonction (pourquoi un fondant, pourquoi au chocolat ?). Enfin, pour filer l'analogie, même quand Colas Duflo explique comment il est possible de garder le cœur fondant (la liberté naît dans et par une légalité), il occulte le plaisir que cette caractéristique procure aux amateurs, plaisir qui justifie pourtant l'existence du fondant et son appellation. Or il en est du plaisir en pâtisserie comme de la liberté en ludologie, et, à l'instar du fondant, c'est bien le plaisir qui donne son nom au jeu.[12] Si les auteurs suscités réservent certes à la liberté, qui est à l'origine du plaisir ludique,

---

[7] Caillois R., 1967, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, p. 42-43.

[8] Cf. Supra, note 4.

[9] Si Gilles Brougère l'avait noté avant nous dans son essai *Jouer / apprendre*, p. 42 : "*Il faut donc refuser l'idée même de définition autre que la description d'emplois du mot. Si l'on s'intéresse, au-delà du mot, à l'activité ou aux activités qu'il désigne, il faut accepter la limite de l'exercice. Il est alors possible non pas de délimiter le jeu par distinction, mais de proposer des poins de repère afin de disposer des caractéristiques du jeu, en concédant qu'elles puissent être plus ou moins présentes.*", c'est dans une perspective opposée, puisque pour lui cette impossibilité de définir accrédite justement le parti de s'en tenir au simple dénombrement des caractéristiques du jeu.

[10] Lhôte J.-M., 1976, *Le symbolisme des jeux*, p. 211.

[11] Perez-Reverte A., 1993, *Le tableau du maître flamand*, p. 184-185.

[12] *Jeu* partage la même racine ludique que *joie*, qui vient du latin *jocus*.

une place de choix dans leur définition du jeu, c'est sans s'apercevoir que leur définition enferme le jeu, pourtant libre par essence, le déshydratant et le lyophilisant au point de le rendre méconnaissable.

L'origine et la fin du jeu restent à la fois en deçà et au-delà du défini. En effet, si le jeu reste insaisissable, peut-être est-ce parce que l'on a toujours cherché à le figer. Définir, à fortiori chercher à comprendre, n'implique pas forcément de restreindre ; mais encore faut-il aborder le jeu, moins pour son contenu que comme un processus dynamique, un phénomène symbolique dont nous ne percevons que l'effet. Le jeu serait mobile par « *aptitude à passer rapidement d'un état à un autre* » et par son « *caractère variable* », sans cesse « *en mouvement* ».[13] Pourtant les définitions du jeu semblent toujours chercher à s'emparer du trésor au pied de l'arc-en-ciel sans comprendre que l'arc-en-ciel n'existe que dans l'œil du spectateur, le premier se déplaçant avec le second. Pour appéhender le jeu, il ne faut donc pas en dénombrer les effets, mais plutôt en démonter les rouages, la logique qui le sous-tend et qui, puisque nous avons affaire à un phénomène, appartient au joueur. Or tout engrenage réclame du jeu, cette liberté intersticielle et invisible garante de son bon fonctionnement. C'est donc elle que nous devons tenter d'atteindre sans l'altérer, respectant ainsi la mise en garde d'Hémon dans la pièce de Sophocle : « *Il n'y a pas de honte à s'instruire sans cesse et à réformer ses jugements. En temps de crue, le long des torrents, tu vois les arbres qui savent plier sauver leurs jeunes pousses, mais ceux qui tiennent têtes sont déracinés ; et le marin qui ne laisse pas de jeu à la voile naviguera bientôt la quille en l'air.* ».[14]

## 2 Concevoir la mobilité

La difficulté à penser le jeu tient donc avant tout au fait qu'il se définit davantage par antithèse de ce qu'il n'est pas (le sérieux, le réel ou le travail), voire par ce qu'il n'est plus (une situation équilibrée), ou pas encore (un échec ou une victoire[15] puisque ces derniers mettent fin au jeu). Dès lors comment représenter ce qui échappe à toute dénomination, sinon comme un processus dynamique ? Freud oppose ainsi le jeu à la réalité, réfutant du même coup son opposition au sérieux : « *L'occupation la plus chère et la plus intense de l'enfant est le jeu. Peut-être sommes-nous autorisés à dire : chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée son monde propre, ou, pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau à sa convenance. Ce serait un tort de penser alors qu'il ne prend pas ce monde très au sérieux ; au contraire, il prend son jeu très au sérieux, il y engage de très grandes quantités d'affect. L'opposé du jeu n'est pas le sérieux, mais ... la réalité. L'enfant distingue très bien son monde ludique, en dépit de tout son investissement affectif, de la réalité, et il aime étayer ses objets et ses situations imaginées sur des choses palpables et visibles du monde réel. Ce n'est rien d'autre qui distingue encore le "jeu" de l'enfant de la "fantaisie"*. »[16] Mais contrairement à l'opposition traditionnelle du jeu et de la réalité, pour Freud celle-ci n'est pas le contraire du jeu, en ce sens qu'elle ne l'empêche pas puisqu'elle est son pendant, qu'elle la conditionne même comme support du fantasme ludique, et que c'est précisément par le jeu que l'enfant fait

[13] Cf. article *Jeu* in Imbs P., Quemada B., dir., 2005, *Op. cit*.

[14] Sophocle, *Antigone*, v. 711 *et sq*, p. 85-86.

[15] C'est par exemple la définition du Petit Robert (1981) : « *Activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte.* »

[16] Freud S., 1919, « Le créateur littéraire et la fantaisie », p. 34. La traduction utilise le terme de fantaisie, mais c'est bien du fantasme qu'il s'agit.

l'apprentissage de la fiction, c'est-à-dire de la distinction entre le réel et son monde intérieur. Cette faculté à percevoir simultanément les deux dimensions implique un va-et-vient du réel à l'imaginaire. Nous tenons là le processus dynamique précédemment évoqué, cette mobilité continue qu'implique la sphère ludique.

Pour représenter explicitement cette dynamique de la symbolique ludique, il est nécessaire de recourir à d'autres symboles, utilisés précisément pour cristalliser des problèmes ontologiques purs, c'est-à-dire des modèles qui n'ont pas d'existence réelle, ou du moins qui trouveraient ainsi une application réelle à travers le jeu. Le premier est le paradoxe d'Epiménide le Crétois (VIIe siècle avant J. C.), auquel recourt Gregory Bateson pour qualifier le jeu : Epiménide dit que tous les Crétois sont des menteurs, mais s'il est lui-même Crétois c'est qu'il ment, et s'il ment c'est donc qu'il dit vrai ? Ce sophisme a été résolu diversement par la philosophie, mais il montre avant tout que le langage, comme le jeu, peut produire des situations en apparence impossibles et qui n'en sont pas moins réelles : « "*Ceci est un jeu" détermine un cadre paradoxal, comparable au paradoxe d'Epiménide. (...) Le premier énoncé est une proposition qui se contredit elle même : s'il est vrai, alors il doit être faux ; et, s'il est faux, alors il doit être vrai. Mais, en même temps, il se rapporte à tous les autres énoncés du cadre, si bien que, s'il est vrai, tous les autres doivent être faux ; et, inversement, s'il est faux, tous les autres doivent être vrais*. »[17] Le jeu aurait donc la particularité de proposer la superposition de deux réalités opposées, le réel et le ludique, qui sont complémentaires tout en s'annulant l'une l'autre. En effet si ma réalité est celle de la fiction « je suis pris au jeu » et je ne joue plus, pourtant si je ne perds pas de vue le réel, « je ne suis plus au jeu » et je ne joue pas davantage. Alors où se situe le jeu s'il n'est ni dupe, ni lucide ? S'il n'est ni la bouteille à moitié vide, ni la bouteille à moitié pleine ? Il nous faut convenir qu'il est entre ces deux postulats : le jeu est, à l'image du jeu de l'engrenage, une *réalité intersticielle* ; il n'est pas plus un engrenage qu'un autre, il est à la fois leur négation et leur condition, leur manque et leur liberté. Le jeu apporte ainsi une validation au paradoxe d'Epiménide en proposant une solution qui n'est qu'un va et vient entre l'une et l'autre proposition, entre l'une et l'autre dimension, entre un regard et l'autre. Je peux admettre que tous les Crétois soient des menteurs, je peux admettre qu'Epiménide le Crétois dise vrai, ou l'inverse, mais je ne peux l'admettre simultanément. De même que le vrai est l'avers du faux, et le faux l'envers du vrai, et que les deux coexistent, si j'introduis un peu de temps et d'espace dans cette proposition, autrement dit un peu de jeu, alors l'opposition radicale n'en est plus une, et je suis même obligé de reconnaître que la notion de vérité ne peut exister indépendamment de celle du mensonge, que l'une conditionne l'autre. Plus que paradoxale, la réalité du jeu est ambiguë puisque le joueur doit avoir conscience de jouer tout en étant pris au jeu, ce qui est impossible à moins qu'on ne considère qu'il ne réalise pas simultanément ces deux axiomes, mais oscille sans cesse entre les deux, sans tomber exclusivement dans l'un ou l'autre. Le jeu n'est donc jamais où on croit le saisir simplement parce que c'est l'insaissable qui détermine le jeu.

Mais poursuivons notre raisonnement avec le symbole suivant : si le jeu est le moment insaisissable entre l'illusion et la lucidité, il implique d'avoir connu ces deux états, puisque le jeu est un va-et-vient entre l'un et l'autre. Ce symbole est celui du trompe-l'œil tel que le défini par Bateson : « *Les illusionnistes et les peintres de trompe-l'œil cherchent à acquérir cette virtuosité, dont la seule récompense est le moment où le spectateur découvre qu'il a été*

[17] Bateson G., 1977, *Une théorie du jeu et du fantasme*, p. 255. L'exemple choisi est l'exemple original, il est différent de celui retenu par Bateson, mais revient au même.

*trompé, et qu'il est forcé de sourire et de s'émerveiller devant tant d'habileté.* »[18]. Mais, plus encore, Suzanne Lilar montre que le trompe-l'œil tient des deux états à la fois, sans être tout à fait l'un ou l'autre : « *Avant que d'avoir distingué ces rideaux en trompe-l'œil des vrais rideaux, vous n'eussiez donc pas songé à les regarder. C'est au moment précis où vous avez perçu ou appris qu'ils étaient simulés que vous les avez jugés dignes de votre attention. Eh bien, laissez-moi vous le dire, ce moment n'est pas celui de la mystification, mais de la démystification. Maintenant, si vous étiez un amant du trompe-l'œil – et il en est plus qu'on le croit en ce monde – vous n'auriez pu vous empêcher de remettre celui-ci en marche, de le remonter, de dresser à côté de ce vrai rideau dont vous veniez d'être dépossédé l'image à laquelle vous vous étiez laissé prendre, vous vous seriez efforcé de la tenir à nouveau pour vrai tout en la sachant fausse. Ainsi, songez-y, vous seriez entré dans la connivence par la ruse naïve qui, faisant le spectateur complice du trompe-l'œil, s'évertue à reproduire artificiellement ces deux phases, et tout particulièrement, puisque c'est à ce point métamorphique que se situe le plaisir, le mouvement de bascule qui projette de l'une à l'autre, portant l'intelligence au niveau de l'ambiguïté, l'induisant à penser en deux dimensions.* »[19] C'est donc bien de l'ambiguïté que naît le jeu, entre la réalité de nos émotions et l'illusion de nos actions, entre le plaisir de l'illusion et un simulacre de réalités potentielles.

Nous venons de voir d'une part que le jeu est une réalité intersticielle et ambiguë entre deux dimension inverses, la réalité et la fiction, et d'autre part que le va-et-vient entre ces deux dimensions, d'où naît le jeu, implique qu'aucune d'elles ne puisse faire abstraction l'une de l'autre. Le jeu est donc dans la situation de la poule et de l'oeuf, chacune des dimensions engendrant l'autre, et contient donc potentiellement l'autre en elle. Le jeu est ainsi dans la situation du chat de Schrödinger20 qui, enfermé dans une boîte avec du poison, est forcément mort ou vivant, donc potentiellement les deux à la fois, mais pas en même temps. Le joueur est ainsi dans une situation comparable à celle du chat et de l'observateur à la fois, puisque le joueur qui joue n'est pas conscient de jouer, et le joueur qui est conscient de jouer ne joue plus, puisqu'il se regarde jouer et à conscience de l'artifice : « Le bon joueur dit à la fois : jouons le jeu et ce n'est qu'un jeu. Mi dupe, mi lucide, il se tient à l'égale distance de la réalité positive et de l'hallucination. »21 Aussi, qu'on admette un chat de Schrödinger doué de conscience, c'est-à-dire que le chat est confondu avec l'observateur : alors il ne peut être conscient d'être mort, par contre il peut être conscient d'être vivant. Transposé au jeu nous sommes en présence d'« Un comportement analogique où le joueur, à la fois sujet et objet, se prend lui-même comme terme de comparaison. »22 Le joueur qui, tout à son jeu, ne sait pas qu'il joue, est mort, tout au moins à sa conscience. Pourtant, c'est de la prise de conscience de son jeu, plus précisément de la réalité de son illusion (in-lusus : pris au jeu), c'est-à-dire d'avoir été joué, que lui vient son plaisir ; et comme l'observateur du trompe-l'œil, qu'il prenne conscience d'avoir joué, d'avoir ouvert la boîte, et il jouit de se savoir vivant, c'est-à-

[18] *Ibid.*, p. 253.

[19] Lilar S., 1947, « Dialogue de l'analogiste avec le professeur Plantenga », p. 132-133..

[20] Le physicien Erwin Schrödinger imagine en 1935 une situation simple pour réfuter l'un des axiomes de la physique quantique qui décrit le monde par des amplitudes de probabilités dont seule la mesure extrait un état déterminé. Ainsi, qu'un chat soit placé dans une boîte avec du poison : si, comme le soutien la physique quantique, la situation du chat dépend de l'observation qui en est faite, alors le chat n'est vivant ou mort qu'à l'instant où l'on ouvre la boîte, étant donc auparavant – potentiellement - les deux à la fois ou, plutôt, pas encore l'un ou l'autre.

[21] *Ibid.*, p. 124.

[22] *Ibid.*

dire d'avoir éprouvé des émotions, d'avoir ressenti, d'avoir été. Le joueur va alors s'illusionner volontairement, se piper lui-même, pour retrouver la source de son plaisir, afin que, lorsqu'il s'éveillera à nouveau à la conscience, sîtot qu'il ouvrira la boîte, il puisse ressentir le même plaisir, intact, aussi vif que la première fois. C'est le miracle ludique.

# 3 Fin et renouveau du jeu

Ce miracle, lié à l'incessant tourbillon du processus ludique, ne prend fin qu'en cas de victoire ou lorsque au moin l'un des joueurs ne joue pas le jeu ou triche, ce qui revient au même. Le contraire du miracle ludique est la catastrophe : « C*'est précisément l'inversion de polarité d'un certain type de signe à l'intérieur du code d'un jeu, c'est-à-dire la transformation d'un de ces signes en son opposé qui marque le moment où l'incertitude, caractéristique du jeu, se fige sur une valeur déterminée. Comme ce moment coïncide avec la fin de la partie, nous nommerons ces signes particuliers : signes "catastrophiques", en référence à la théorie des catastrophes de Thom.* »[23] Fondée sur un modèle dynamique continu, cette théorie est idéale pour qualifier le jeu, puisque celui est décrit comme un interstice entre deux catastrophes : le début et la fin d'une partie. « *Dans cette théorie, le modèle du prédateur et de la proie est appliqué pour décrire (...) l'apparition d'une forme : "une morphologie est engendrée par le conflit de deux (ou plus) attracteurs". Suivant ce modèle, ce conflit s'actualise entre deux "catastrophes élémentaires". La première est la catastrophe de perception, avant laquelle le prédateur affamé ne fait qu'un avec la proie qu'il transporte dans sa pensée comme une obsession. Le désir tend à halluciner son objet, disait Freud. Thom radicalisera : "le prédateur affamé est sa proie." La seconde catastrophe est la catastrophe de prédation, après laquelle les deux sont également confondus - mais d'une manière bien réelle cette fois, l'un dans l'estomac de l'autre. Le prédateur et la proie n'ont donc d'existence séparée qu'entre ces deux catastrophes.* »[24] Or le début d'une partie est un équilibre parfait où tous les joueurs, les prédateurs, sont dans une situation égalitaire : les deux joueurs d'une partie d'Echecs ont les mêmes pièces sur des positions symétriques, plus rarement équitable (un joueur d'Echecs peut recevoir un handicap d'un pion ou d'une pièce parce qu'il est plus fort que son adversaire). Le but de chaque joueur est de provoquer un déséquilibre, c'est le sens du terme de catastrophe, afin qu'un nouvel équilibre apparaisse en sa faveur, ce qui signifie la fin de la partie. En effet, dès qu'un déséquilibre est généré par l'action combinée des joueurs, ce déséquilibre oscille entre eux. Qu'un joueur s'adjuge l'enjeu avec trop de facilité et ses adversaires se liguent contre lui, afin que leur alliance provoque un contrepoids suffisant à l'avancée du meilleur joueur. Inversement, si le déséquilibre est tel qu'aucune action ne peut plus rétablir l'équilibre initial, alors le déséquilibre devient un nouvel équilibre, et le jeu prend fin : « *Dans notre cas, ces deux catastrophes seraient les bornes extrêmes entre lesquelles se développe une partie élémentaire de jeu. La fin d'une partie se confond avec une telle catastrophe de prédation : à ce moment l'incertitude se fige, et le joueur gagne - ou perd - soit directement, contre un autre partenaire, soit indirectement, contre certains éléments pertinents de la situation ludique. Bref, le joueur "mange" ou "est mangé", et comme après cela il n'y a plus rien à gagner - ou plus rien à perdre -, il n'y a plus de jeu.* »[25]

[23] Harter J.-L., 2002, *Le jeu : essai de déstructuration*, p. 36.

[24] *Ibid*.

[25] *Ibid*.

Si le tricheur met lui aussi fin au jeu, c'est que la proie ne peut lui échapper, annihilant toute incertitude sur la réussite du jeu. Certes la proie ne le sait pas, mais qu'elle aperçoive les limites de l'enclos et elle cessera de tenter de s'échapper, c'est-à-dire de jouer. Une partie nécessite un enjeu et aucun joueur n'accepte de jouer s'il ne croit en ses chances de se l'attribuer. En effet, pour être pris au jeu, il faut que le jeu nous dépasse, que nous n'en maîtrisions pas tous les tenants et les aboutissants. Si l'on sait avant de partir que le combat est inégal, alors l'ivresse de l'incertitude s'évanouit et la magie du jeu ne peut plus opérer, la partie n'est plus qu'une tragédie écrasée par le *fatum*, le destin implacable, où le héros dépossédé de son statut n'est plus maître de son jeu, mais le jouet d'un faux-dieu, qui s'est substitué au destin et contrôle désormais les règles du monde. Plus grave, le tricheur rompt le pacte avec son adversaire : le contrat qui stipule que la réciprocité des règles annule les conséquences des actions des joueurs. Si l'un des deux joueurs ne joue plus, alors il fait pénétrer la réalité dans le jeu et du jeu dans la réalité. Que l'on méprise les règles fictives, et l'on donne du même coup à la victoire une importance supérieure à celle du jeu, inversant l'importance des deux sphères, le réel et la fiction. Le tricheur est un joueur qui ne sait pas jouer, qui ne croit plus en sa chance ni au jeu, et pour qui la réalité est tout. Désormais incapable de se piper lui-même, il trompe ses adversaires en se jouant d'eux : « *Un enfant qui ne se laisserait pas prendre partiellement à ces fictions serait aussi mauvais joueur que celui qui, s'y abandonnant tout entier, se battrait pour de vrai.* »[26] Plus encore, ces deux mauvais joueurs ne font qu'un, car c'est précisément parce qu'il n'est pas pris au jeu que le joueur se bat pour de vrai. Gare alors aux conséquences, puisque l'affrontement fictif du jeu s'est déplacé dans le monde réel, un monde où il faut rendre des comptes. Si la règle du jeu suspend les lois du monde réel, la tricherie, en annulant le jeu qui sublime nos actes d'un second degré symbolique, les replace sous l'emprise de la morale. Le jeu est un espace de métacommunication, c'est-à-dire où les actes ne signifient pas ce qu'ils sont ; or la tricherie, en les rhabillant de leur signification première, rend l'amorale *feintise ludique*[27] immorale, et se condamne d'elle-même.

Mais la fin du jeu, en renouant avec l'équilibre initial, ne saurait être définitive, car tout jeu peut s'insérer dans un jeu plus important, dont il ne constitue qu'une partie. Les jeux en manches ne sont que des répétitions du jeu initial, et chaque épreuve au sein du jeu répète elle-même le déroulement global de la partie, comme un kaléidoscope ou une fractale de Mandelbrot, la structure globale étant constituée d'une infinité de répétitions imbriquées de la structure initiale. Le jeu est ainsi un ensemble qui se comprend lui-même et qui, de ce fait, est forcément cyclique et mobile. Cyclique car il est un perpétuel recommencement de la forme fondamentale, mobile parce que la répétition de la structure n'est pas une répétition à l'identique du contenu.

[26] Lilar S., 1947, *Op. cit.*, p. 124.

[27] Schaeffer J.-M., 2005, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », p. 19-36.

**Fig 1. Gallerie d'impressions (M.C. Escher)[28]**

*Le joueur, tout à la fois, joue et se regarde jouer, héros et témoin de son oeuvre*

En effet chaque situation ludique s'insère dans un contexte différent qui n'est plus celui qu'on a connu et pas encore celui à venir, de sorte que, pour paraphraser Héraclite[29], le joueur ne se plonge jamais deux fois dans le même flux ludique. Tout jeu est alors comme le voyage initiatique du héros mythologique de Campbell, qui décrit un cheminement intérieur en même temps que spatial : « L'essentiel est qu'avant que tel ou tel exploit ait pu être accompli sur terre, cet autre exploit, plus important, primordial, ait eut lieu à l'intérieur du labyrinthe que nous connaissons tous et dans lequel nous pénétrons en rêve. Le héros mythologique, à l'occasion, peut effectuer ce passage sur terre ; fondamentalement, il est intérieur et se situe dans ces profondeurs où les résistances obscures sont surmontées et où des pouvoirs depuis longtemps perdus et oubliés sont revivifiés, pour être disponibles en vue de la transfiguration du monde. » 30 Voyage à l'intérieur d'un Moi labyrinthique, le jeu est une descente freudienne dans les profondeurs du ça afin que le Moi, transfiguré, puisse dialoguer d'égal à égal avec le Surmoi. Il est enfin une révolution de la psyché humaine selon Russell, au sens étymologique de voyage à travers la palette des émotions humaines, passant de la soumission à la motivation, puis du conflit à la satisfaction ; autant d'échos du schéma narratif canonique de J. A. Greimas (manipulation → compétence → performance → sanction) que des catégories ludiques de R. Caillois (hasard → simulacre → compétition → vertige).31

[28] Locher J.-L., 1972, *Le monde de M. C. Escher*.

[29] La citation originelle d'Héraclite est : « *On ne peut entrer deux fois dans le même fleuve*. » Héraclite, 2002, *Fragments*, fragment n°17, p. 102.

[30] Campbell J., 2010, *Le héros aux mille et un visages*, p. 35.

[31] On trouvera d'avantage d'arguments en se référant à nos travaux antérieurs : Solinski B., 2010, « Pour une théorie hédoniste du jeu : application du modèle circomplexe des émotions à la compréhension de l'acte ludique. ».

# 4 Jeu de la conscience et conscience de jouer

Ainsi artistes, mythologues, narratologues et romanciers ont exploré le jeu. Ce n'est pas un hasard puisque les médiums qu'ils utilisent ou critiquent font éprouver plus qu'ils n'expliquent. Or il en est du jeu comme de l'amour pour Stendhal : comment décrire convenablement ce qui ne saurait préexister, puisque le jeu n'a lieu que dans l'imaginaire, qui n'a lui-même de sens que symbolique ? « *Imaginez une figure de géométrie assez compliquée, tracée avec du crayon blanc sur une grande ardoise : eh bien ! je vais expliquer cette figure de géométrie ; mais une condition nécessaire, c'est qu'il faut qu'elle existe déjà sur l'ardoise ; je ne puis la tracer moi-même. Cette impossibilité est ce qui rend si difficile de faire sur l'amour un livre qui ne soit pas un roman.* »[32] A l'instar de l'amour, le jeu est impalpable et doit être ressenti pour pouvoir être compris. Les romanciers, en recourant à l'insconcient collectif, sollicitent notre capacité individuelle à extraire des images qu'ils utilisent la valeur symbolique et universelle que nous leur prêtons. C'est donc en cheminant en sens inverse que nous devrions être à même de décrire ce qu'est consciemment le jeu pour chacun de nous.

*L'Etranger* n'est pas un roman sur le jeu, il serait même son antithèse. Dans la préface de la réédition de son oeuvre, Albert Camus explique l'intrigue : « *J'ai résumé L'Étranger, il y a longtemps, par une phrase dont je reconnais qu'elle est très paradoxale : "Dans notre société tout homme qui ne pleure pas à l'enterrement de sa mère risque d'être condamné à mort." Je voulais dire seulement que le héros du livre est condamné parce qu'il ne joue pas le jeu.* »[33] Ce que veut signifier Camus, de façon provocante, c'est que toute notre vie est encadrée par les conventions qui définissent la normalité et donnent un sens à nos actions. Etre humain c'est savoir interpréter et se conformer au code social, c'est jouer le jeu. Meursault, en refusant d'être autre chose que ce qu'il ressent (Ça, *être pour soi*[34]), n'existe pas pour la société (Surmoi, *être pour autrui*[35]). Camus poursuit : « *En ce sens, il est étranger à la société où il vit (...). On aura cependant une idée plus exacte du personnage, plus conforme en tout cas aux intentions de son auteur, si l'on se demande en quoi Meursault ne joue pas le jeu. La réponse est simple : il refuse de mentir.* »[35] Pris entre la contrainte de la société et ses pulsions, Meursault est sincère en se conformant à son être intérieur. Mais n'être que soi (*être en soi*[35]), c'est vivre au premier degré, alors que toutes les conventions sociales, qui habitent chacune de nos actions d'un second degré, sont autant de règles du jeu qui règlent notre *je*. Notre moi intersticiel, perpétuellement en mouvement, doit naviguer en permanence entre pulsions et contraintes, jouant le jeu de l'être humain, de l'*être-libre* qui s'arrête ou commence l'autre engrenage. Le propre du jeu est la *feintise ludique*[36], ce mensonge collectif qui implique une distance symbolique entre toute action et sa fin première. Or c'est dans cette distance, dans ce jeu, que nous retrouvons notre liberté. Meursault, pour sa part, ne peut consentir à mentir pour vivre, il fait alors le choix radical de mourir plutôt que de se compromettre : « On ne se tromperait donc pas beaucoup en lisant,

---

[32] Stendhal, 1965, *De l'amour*, préface à la première édition, p. 318.

[33] Camus A., *L'étranger*, préface de l'auteur.

[34] L'*être en soi*, l'*être pour soi* et l'*être pour autrui* sont des notions de la philosophie de Sartre, explicitée ci-après.

[35] Camus A., *Ibid*.

[36] Cf. note 27.

dans L'Étranger, l'histoire d'un homme qui, sans aucune attitude héroïque, accepte de mourir pour la vérité. Il m'est arrivé de dire aussi, et toujours paradoxalement, que j'avais essayé de figurer, dans mon personnage, le seul Christ que nous méritions. » 37 Personnage exclusivement réel parce que sensitif, et tout à la fois pur être de fiction, Meursault nous montre par décalque ce qu'est notre humanité pécheresse, qui navigue entre ces deux dimensions, entre ces deux aspirations, terrestre et symbolique, incapable de s'en tenir à l'une d'elles, et corrompant finalement l'une par l'autre.

Sartre précise : la conscience « est, par définition, un processus humain. »38 Etre humain, c'est être conscient d'être, et cette conscience est une prise de distance avec l'être en soi, qui ressent sans avoir conscience de ressentir, tiraillé entre l'être pour soi, ce qu'on désire être, nos pulsions, et l'être pour autrui, ce que nous sommes contraints d'être. En tant que distance, elle est incitation au mouvement et donc bien un processus, aussi l'être de l'homme n'est autre que sa liberté : « L'homme n'est point d'abord pour être libre ensuite, mais il n'y a pas de différence entre l'être de l'homme et son "être-libre". »39 Le jeu est essentiel à l'homme comme déploiement de sa liberté, puisqu'il est extension de ses potentialités et dialogue entre ses différents êtres. Le jeu est alors un mode privilégié, au sens qu'Erving Goffman prête à ce mot40, où l'être est enfin complet puisque ses différentes parties se trouvent réunies, mais où l'équilibre instable peut basculer à tout moment : « Voici, par exemple, une femme qui s'est rendue à un premier rendez-vous. Elle sait fort bien les intentions que l'homme qui lui parle nourrit à son égard. Elle sait aussi qu'il lui faudra prendre tôt ou tard une décision. Mais elle n'en veut pas sentir l'urgence (...). C'est qu'elle n'est pas au fait de ce qu'elle souhaite : elle est profondément sensible au désir qu'elle inspire, mais le désir cru et nu l'humilierait et lui ferait horreur. Pourtant, elle ne trouverait aucun charme à un respect qui serait uniquement du respect. Il faut, pour la satisfaire, un sentiment qui s'adresse tout entier à sa personne, c'est-à-dire à sa liberté plénière, et qui soit une reconnaissance de sa liberté. »41 Le jeu de la séduction, bien que Sartre ne s'y réfère pas en ces termes, est un double jeu puisqu'il s'agit d'interpréter symboliquement le moindre des actes du partenaire potentiel, tout en faisant comme si les siens en étaient dépourvus. Ce jeu consiste donc non seulement à prolonger l'ambiguïté afin d'obliger le partenaire à se découvrir, mais aussi à s'assurer des sentiments de l'autre au cas où l'on se déciderait à provoquer la décision. Ce jeu existentiel, puisque tout être vivant tend vers sa perpétuation, fait de l'être humain le seul dont le mode de reproduction, et plus largement toute son existence sociale, est conditionnée par sa capacité à jouer, autrement dit par passer d'une réalité à l'autre, de la dimension physique à la dimension symbolique. « Mais voici qu'on lui prend la main. Cet acte de son interlocuteur risque de changer la situation en appelant une décision immédiate : abandonner cette main, c'est consentir de soi-même au flirt, c'est s'engager. La retirer, c'est rompre cette harmonie trouble et instable qui fait le charme de l'heure. (...) On sait ce qui se produit alors : la jeune femme abandonne sa main, mais ne s'aperçoit pas qu'elle l'abandonne. »42 La jeune femme

---

[37] Camus A., *Ibid*.

[38] Sartre J. P., 1943, *L'être et le néant*, p. 58.

[39] *Ibid.*, p. 60.

[40] Goffman E., 1991, *Les cadres de l'expérience*, p. 52 : « *Par mode j'entends un ensemble de conventions par lequel une activité donnée , déjà pourvue d'un sens par l'application d'un cadre primaire, se transforme en una autre activité qui prend la première pour modèle mais que les autres participants considèrent comme sensiblement différente.* »

[41] Sartre J. P., 1943, *Op. cit.*, pp. 89-90.

[42] *Ibid.*, p. 90.

prolonge autant que possible le mode du jeu, qui est celui de l'ambiguïté, puisque aucun acte n'emporte la décision, autrement dit la fin du jeu. Celle-ci signifierait un retour à la réalité prosaïque, donc à l'objectivité tranchée, refus ou abandon, loin du paradoxe ludique qui réconcilie en nous le rêve, sous la forme du désir, avec la réalité, et ce que nous avons conscience d'être dans le regard de l'autre avec ce que nous sommes.

« Elle se permet de jouir de son désir, dans la mesure où elle le saisira comme n'étant pas ce qu'il est, c'est-à-dire où elle en reconnaîtra la transcendance. Enfin, tout en sentant profondément la présence de son propre corps - au point d'être troublée peut-être - elle se réalise comme n'étant pas son propre corps et elle le contemple de son haut comme un objet passif auquel des événements peuvent arriver, mais qui ne saurait ni les provoquer ni les éviter, parce que tous ses possibles sont hors de lui. (...) C'est un certain art de former des concepts contradictoires, c'est-à-dire qui unissent en eux une idée et la négation de cette idée. »43 Le plaisir du jeu réside dans notre aptitude à éprouver, à nous sentir vivant, et à nous regarder éprouver, autrement dit à nous rendre compte que nous le sommes. Mais chaque fois que nous éprouvons nous sommes ivres de sensations, et chaque fois que nous à avons conscience d'éprouver, nous nous coupons d'elles. L'être est bien à la fois acteur et spectateur de son action à la condition qu'il renonce à la simultanéité, navigant entre les rivages de deux réalités en une mobile oscillation, qui est autant présence qu'absence, être que néant, jouissant de sa plénitude retrouvée. Sartre appelle ce paradoxe « mauvaise foi » tout en reconnaissant que celle-ci est incapable de les coordonner : « Le concept de base qui est ainsi engendré utilise la double propriété de l'être humain, d'être une facticité et une transcendance. Ces deux aspects de la réalité humaine sont, à vrai dire, et doivent être susceptibles d'une coordination valable. Mais la mauvaise fois ne veut ni les coordonner ni les surmonter dans une synthèse. (...) Il faut affirmer la facticité comme étant la transcendance et la trancendance comme étant la facticité, de façon qu'on puisse, dans l'instant où l'on saisit l'une, se trouver brusquement en face de l'autre. »44 La conscience d'être est facticité, ne pouvant être parce qu'elle se situe justement hors de celui-ci, et l'être est transcendance car il est oubli de lui-même, condition de l'étant. Le concept de jeu est donc bien celui susceptible de réunir ces deux réalités antithétiques de façon à ce que l'une se révèle l'autre, et vice versa, puisque sitôt qu'on sait qu'on joue on n'est plus au jeu, et sitôt qu'on oublie qu'on joue, l'on est pris au jeu, ces deux réalités complémentaires s'appelant naturellement l'une l'autre, en un ballet réciproque d'oubli et de conscience, de transcendance et de facticité, de jeu et de réalité.

Résolution ludique que Sartre ne tarde pas à proposer lui-même à partir de l'observation de l'activité d'un garçon de café : « Considérons ce garçon de café. Il a le geste vif et appuyé, un peu trop précis, un peu trop rapide, il vient vers les consommateurs d'un pas un peu trop vif, il s'incline avec un peu trop d'empressement, sa voix, ses yeux expriment un intérêt un peu trop plein de sollicitude pour la commande du client, enfin le voilà qui revient, en essayant d'imiter dans sa démarche la rigueur inflexible d'on ne sait quel automate tout en portant son plateau avec une sorte de témérité de funambule, en le mettant dans un équilibre perpétuellement instable et perpétuellement rompu, qu'il rétablit perpétuellement d'un mouvement léger du bras et de la main. Toute sa conduite nous semble un jeu. Il s'applique à enchaîner ses mouvements comme s'ils étaient des mécanismes se commandant les uns les autres, sa mimique et sa voix même semblent des mécanismes ; il se donne la prestesse et la rapidité impitoyable des choses. Il joue, il s'amuse. Mais à quoi donc joue-t-il ? Il ne faut pas

[43] *Ibid.*, pp. 90-91.

[44] Sartre J. P., *Op. cit.*, p. 91.

l'observer longtemps pour s'en rendre compte : il joue à être garçon de café. »45 Ce garçon n'est pas tout à fait un garçon de café car il tend à l'être, et ce faisant il l'est exagérément car il joue à l'être plutôt que de se contenter d'être. Et cependant il l'est complètement. La feintise ludique serait ainsi, pour paraphraser Schiller, le seul état où l'homme prend enfin la dimension de lui-même, n'étant « tout à fait homme que là où il joue. »46

# 5 Concevoir la mobilité ludique

Comment circonscrire, sans l'empêcher, le mouvement du jeu ? Le sens même du langage est de pouvoir saisir, donc nécessairement de figer des concepts fuyants. Peut-être nous faut-il simplement accepter ce qui nous échappe, nous contenter de contempler la mer alors qu'elle ne saurait être ni finie ni immuable, toujours agitée et en mouvement. Dans la citation en exergue de notre article, Montaigne propose : « Je ne puis assurer mon objet : il va trouble et chancelant, d'une ivresse naturelle. Je le prends en ce point, comme il est, en l'instant que je m'amuse à lui. Je ne peins pas l'être, je peins le passage. »47 Si le jeu est une pensée, alors il nous faut l'accepter comme tel et comprendre qu'il ne préexiste pas à sa cristallisation, et qu'il est alors sans cesse renouvelé en tant que reflet des aspirations et émotions personnelles de chaque joueur. Si le jeu nous visite en pensée, c'est l'impression qu'il laisse en nous que nous traduisons, non le jeu lui-même, qui appartient à tous et emprunte à chacun de nous. Mais se rendre compte de cela n'est pas renoncer, c'est simplement déplacer la compréhension du jeu, toujours changeant, sur celle de son mouvement, et constater avec Montaigne « Si mon âme pouvait prendre pied, je ne m'essaierais pas, je me résoudrais : elle est toujours en apprentissage, et en épreuve. » Suivons donc l'exemple du philosophe et, refusant les certitudes, acceptons d'avancer en équilibre, de concert avec notre objet.

Gilles Brougère observe : « Le jeu est non seulement divers dans ses expressions particulières, mais malléable, changeant. Il apparaît pour cela comme un support de projection qui incite certains à y voir ce que d'autres n'y voient pas nécessairement (...). Le jeu est malléable : il prend des formes différentes, peut se transformer mais il est fragile, dépendant du maintien du cadre à travers une métacommunication. »48 Mais ne nous y trompons pas, il s'agit moins de chercher à saisir le jeu malgré ses changements, dans sa permanence, ce qui reviendrait à en nier le caractère mouvant, qu'à comprendre sa dynamique. Ce n'est pas une autre démarche que celle que suggère Thomas Mallaby : « Comment pourrions-nous capitaliser sur cette approche pour développer une analyse des jeux qui, plutôt que de les limiter à leurs règles ou à d'autres catégories formelles, s'adapterait à leur liberté et à leur récursivité, à leur aptitude à produire de nouvelles pratiques et significations ? N'est-ce pas ce à quoi ressemblerait une approche procédurale des jeux ?49 Il ne faut pas considérer cette démarche procédurale comme arbitraire puisque

---

[45] *Ibid.*, p. 94.

[46] Schiller F., 1992, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, lettre XV, p. 221 : La citation originelle est : « L'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. »

[47] Montaigne, 1979, *Op. cit.*, p. 20

[48] Brougère G., 2005, *Op. cit.*, p. 63

[49] Malaby T. M., 2007, « Beyond play : a new approach to games », p. 107 : « *How might we build on this approach to develop a pragmatic treatment of games that, rather than reducing them to their rules or other formalized categories, instead accommodates their open-endedness and recursiveness, their potential to generate new practices and meanings ? That is, what would a processual approach to games look like ?* »

elle rejoint précisément son objet dans sa forme même. En effet, du point de vue psychologique, « On peut dire qu'un exercice n'est jeu que dans la mesure où il intéresse des activités rentrant dans [la] sphère [de la plasticité, de l'adaptation, dont le principe est la création du nouveau, la variation, l'épanouissement des potentialités nouvelles], des activités tendant à multiplier les possibilités d'adaptation de l'individu. »50 Cette sphère est celle que Piaget nomme accomodation, par opposition à celle de l'assimilation, 51 qui consiste à reconnaître dans le nouveau ce qu'on maîtrise déjà. Or, si la racine du jeu est la joie, c'est parce que le plaisir vient de l'apprentissage qui résulte de toute nouveauté, étendant le potentiel de l'individu, faisant de son être un être en extension, en perpétuelle progression. Freud, commentant le constat de Goethe : « Rien n'est plus difficile à supporter qu'une série de beaux jours. » notait déjà : « Toute persistance d'une situation qu'à fait désirer le principe de plaisir n'engendre qu'un bien être assez tiède. »52 Ce n'est pas la diminution des tensions qui nous procure du plaisir, mais le « rythme [de leurs] variations. »53 Et Jean-Louis Harter de conclure : « Le plaisir du jeu c'est le plaisir du chemin lui-même, pour lui-même. »54

Proposer une conception de la mobilité, c'est donc tenter de préserver l'ivresse que procure la dynamique ludique, le vertige qui couronne la tétralogie proposée par Roger Caillois[55]. Il est alors possible, en fonction de nos analyses, de définir l'origine de cette dynamique par la nécessité de son existence, imposée par trois éléments formels : l'ambiguïté, la circularité et la combinatoire :

- L'ambiguïté (le paradoxe) du jeu repose sur l'aspect symbolique de celui-ci, au sens étymologique du terme,[56] qui réunit les contraires : la réalité avec la fiction, mais aussi l'origine avec la fin (dans le plaisir ludique), l'être avec la conscience d'être, la décision avec l'action, l'entendement avec l'imagination : « *On voit déjà que ce que le terme de jeu signale ici c'est en vérité une médiation et une circulation. Lors de la rencontre du beau, imagination et entendement se renvoient l'une à l'autre et la conscience du beau n'est pas autre chose que la sensation de l'effet de ce jeu des facultés, qui est aussi sentiment de leur accord réciproque.* »[57] Le jeu est forcément circulation car, comme deux aimants qui se repoussent, la réunion des contraires est impossible et provoque un va-et-vient incessant entre l'un et l'autre terme du paradoxe. Il y a accord réciproque, dans le sens où l'existence d'un terme conditionne celle de l'autre, mais sans qu'aucune fusion ne soit possible : le jeu amuse car il apporte du plaisir, qui est la satisfaction d'un manque : « *Le jeu est une activité au contenu symbolique utilisée par les enfants pour résoudre au niveau de l'inconscient des problèmes qui leur échappent dans la réalité ; ils acquièrent par le jeu un sentiment de contrôle de soi*

---

[50] Claparède E., 1920, *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, pp. 442.

[51] Piaget J., 1959, *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu, rêve*, pp. *87 et sq*.

[52] Freud S., 1971, *Malaise dans la civilisation*, p. 20 *et sq*.

[53] Freud S., 1949, *Abrégé de psychanalyse*, Paris, Presses universitaires de France.

[54] Harter J.-L., 2002, *Op. cit.*, p. 135. Les lignes précédentes empruntent à son analyse.

[55] Si la catégorisation de Caillois (hasard, simulacre, compétition, vertige) est horizontale, Jean duvignaud en propose une analyse verticale. Cf. Duvignaud J., 1980, *Le jeu du jeu*, p. 81 : « *Il conviendrait peut-être d'admettre cette nomenclature en la renversant, ou plutôt en la déplaçant dans une perspective verticale : les diverses formes de jeu que Caillois se distribuant comme autant de niveaux en profondeur dont le « vertige » constituerait le plus intense et le plus concret.* »

[56] Cf. article *Symbole* in Imbs P., Quemada B., dir., 2005, *Op. cit.* : « *Le symbole est un objet coupé en deux dont les parties réunies à la suite d'une quête permettent aux détenteurs de se reconnaître*. »

[57] Duflo C., 1997, *Le jeu de Pascal à Schiller*, p. 85-86.

*qu'il sont loin de vraiment posséder. Ils ne savent qu'une chose : s'ils jouent c'est simplement parce que c'est amusant. Ils ne sont pas conscients de leur* besoin *de jouer - besoin qui a son origine dans la pression exercée par les problèmes non résolus. Ils ne savent pas non plus que leur plaisir de jouer vient d'un profond bien-être résultant du sentiment qu'ils sont capables de maîtriser les choses, alors que le reste de leur vie est manipulé par leurs parents ou d'autres adultes.* »58 Or le manque conditionne, par la possibilité d'être comblé, l'attrait du jeu, donc son existence, et le jeu la possible satisfaction de ce manque. Ce n'est qu'en surmontant l'émotion négative que nous cherchons inconsciemment à résoudre que nous pouvons ressentir des émotions positives : vaincre l'angoisse ou la frustration apporte la sérénité et contribue à notre équilibre. C'est donc paradoxalement par l'effort que le joueur goûte la récompense, par l'incertitude que naît son intérêt, ce qui est connu ou évident ne stimulant pas nos capacités.

- Le jeu est une activité circulaire (cyclique) dont la fin implique le recommencement, nourrie par nos désirs qui, sitôt satisfaits, en appellent de nouveaux, prolongeant l'envie de jouer. L'assimilation des premières satisfactions ludiques incite à en rechercher de nouvelles dont nous accomodons les leçons, c'est-à-dire qu'elles nous font progresser, jeu et apprentissage étant intimement mêlés. Notre intelligence est notre faculté d'adaptation, en même temps qu'elle est notre capacité à apprendre et progresser de façon continue, alors que le jeu est un entraînement perpétuel, un savoir-être face à l'imprévu et au changement, une incitation à l'exercice de nos facultés. L'un est donc le complément de l'autre. Or, comme nous l'avons montré ailleurs avec les systèmes non résolus,59 toute action ludique agit comme une bascule de jardin public et, en provoquant un déséquilibre de la partie en faveur du joueur qui en est à l'origine, provoque une réaction contraire par contrebalancement du système ludique. Ainsi, par exemple aux échecs, plus on élimine de pièces adverses, plus l'adversaire est libre de ses mouvements ; de même aux cartes, plus on fait de levées moins on dispose généralement de cartes fortes, donc de possibilités de faire de nouvelles levées. Cette capacité du système à ralentir le meilleur joueur dans sa course vers la victoire est le gage de la pérennité de la partie autant que du maintient de son intérêt pour les partenaires de jeu, qui peuvent ainsi revenir dans la partie. Cet effet participe au cycle ludique parce qu'il renvoie d'une situation de déséquilibre à une situation d'équilibre (l'équité étant la marque du début de partie), un équilibre définitivement rompu étant le signe de la fin de la partie. La distance entre les différents moments de la partie sont ainsi plus relatifs qu'absolus, une partie sur le point de finir pouvant basculer vers un nouvel équilibre, voire une issue ultérieure bien différente. L'analyse de Jacque Derrida prend ainsi tout son sens : « On peut déterminer autrement la non-totalisation : non plus sous le concept de finitude (...) mais sous le concept de jeu. (...) Ce champ est en effet celui d'un jeu, c'est-à-dire de substitutions infinies dans la clôture d'un ensemble fini. (...) On pourrait dire (...) que ce mouvement du jeu, permis par le manque, l'absence de centre ou d'origine, est le mouvement de la supplémentarité. Le mouvement de la signification ajoute quelque chose, ce qui fait qu'il y a toujours plus, mais cette addition est flottante car elle vient vicarier, suppléer un manque du côté du signifié. »60 Si le jeu n'a pas de centre c'est précisément parce qu'il est cyclique, et que le rétablissement d'un équilibre est à même d'altérer le cours du jeu au point d'obliger à recommencer un cycle, ce qui peut signifier la partie, depuis le début. Chaque cycle s'ajoute

---

[58] Bettelheim B., 1998, *Pour être des parents acceptables : une psychanalyse du jeu*, Paris, Robert Laffont, p. 227.

[59] Solinski B., 2010, « Les Systèmes non résolus : le jeu comme vecteur d'interaction. »

[60] Derrida J., 1967, « La structure, le signe et le jeu », p. 423.

alors au précédent, c'est la supplémentarité à laquelle fait allusion Derrida, pour donner sa physionomie à la partie, et entretenir, jusqu'à l'attribution de l'enjeu, l'excitation, c'est-à-dire étymologiquement ce qui « provoque un mouvement de l'âme, nous fait sortir de nous. »61. Par exemple, tout ce qui dans un jeu incite à le recommencer (structure en manches, décompte de points, classement...) va dans le sens de la circularité du jeu.

- Plus encore, l'absence de centre est une conséquence du jeu comme activité combinatoire (imbriquée), c'est-à-dire que la partie est équivalente au tout, et le tout à la partie, si bien qu'on ne sait si l'étape clef d'une action n'est pas celle d'un tournant de la partie, voire si elle n'emporte pas la partie elle-même. Ainsi le point décisif d'un jeu au tennis peut-être une balle de set, voire de match. Or, comme nous l'avons montré avec le modèle hédoniste du jeu,62 toute action conditionne simultanément l'existence d'un but, sans quoi elle est inutile, avec une opposition, sinon l'action est réalisée automatiquement, opposition qui conditionne donc l'acquisition de moyens susceptibles de la lever, sans quoi l'action serait vaine, cette incertitude étant à son tour sanctionnée par des conséquences, sans quoi l'action serait nulle. Ce modèle hédoniste du jeu But → Moyen → Opposition → Conséquence, est autant celui d'une action, que d'une épreuve (un ensemble d'actions) ou de la partie (un ensemble d'épreuves). Cette imbrication au coeur du processus ludique permet de maîtriser le réel, en réduisant la complexité apparente de la réalité par le filtre simplificateur du jeu. Le nombre presque infini de combinaisons du Go ne se réalise que sur 361 intersections, de même qu'un échiquier ne comprend que 64 cases, contre seulement 26 lettres pour l'alphabet qui nous permet pourtant de dépeindre le monde. Si bien que « Non, il n'est pas question de "gratter" l'imaginaire pour atteindre le "réel". L'un et l'autre sont inséparables et ne peuvent être saisis que d'un seul mouvement, celui qui est donné dans et par le langage _ plus généralement, dans et par les signes. Selon cette thèse, j'appellerai réalité (cette fois sans guillemets) cette globalité réelle-imaginaire que je crois insécable. Ladite réalité ne serait donc pas extérieure au jeu, le bloquant au début ou en fin de parcours, mais, bien au contraire, elle serait prise à l'intérieur du jeu. En d'autres termes, il faut qu'il y ait d'abord du jeu pour qu'il y ait de la réalité, et non l'inverse. »63 Il ne s'agit pas seulement d'un paradoxe, le jeu est le premier rapport de l'enfant au monde, un espace transitionnel qui lui permet de construire son identité en même temps qu'il prend conscience de l'altérité du monde.64 La réalité n'est qu'un espace perçu, alors que le jeu est l'émanation de notre monde intérieur. C'est donc bien la réalité qui naît du jeu et non l'inverse, et, en tant que telle, lui est complémentaire et inséparable. Inversement le jeu n'est que l'action symbolique de notre esprit sur le monde, le façonnant à son image, et ne peut donc avoir de sens sans lui. Le jeu résume la lutte de l'homme avec le monde pour exister, et même les jeux les plus abstraits font référence au temps, à l'espace, à autrui, et à toutes les valeurs de notre réalité. Dans un jeu, par exemple, l'organisation temporelle du tour, par opposition à la simultanéité de la réalité, organise un découpage chronologique qui laisse possible la réflexion, donc l'appropriation du temps par le joueur, et rend enfin lisible la réalité, ici celle de l'affrontement, tout symbolique qu'il soit.

---

[61] Cf. article *Exciter* in Imbs P., Quemada B., dir., 2005, *Op. cit.*

[62] Cf. Solinski B., 2010, *Op. cit.*

[63] Erhmann J., 1969, « L'homme en jeu », p. 603.

[64] Winnicott D. W., 1975, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, p. 105 : « *Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne, elle est en dehors de l'individu, mais n'appartient pas non plus au monde extérieur.* »

# 6 Le jeu vidéo comme réalité augmentée

« Tout peut ainsi devenir jeu sous réserve que les joueurs le décident ainsi. Le jeu est un monde immense car il est le monde du possible, du virtuel aurait-on envie de dire. »[65] Le jeu vidéo apporte à l'interaction du jeu entre réalité et fiction, l'interactivité liée à la technologie. Non que nous ne retrouvions pas les principes d'ambiguité, de circularité ou de combinatoire précdemment définis, mais parce que la spécificité du jeu vidéo est d'être à l'interface de deux univers. Un jeu vidéo est d'abord un jeu qui s'affiche sur un écran (du latin uideo = je vois), et partage avec le cinéma la capacité à immerger son public dans un univers fictif. Ce dernier est ainsi doublement plongé au coeur de la fiction, d'une part parce qu'il y a suspension consentie de l'incrédulité[66], comme au cinéma, mais sans abdiquer ici le rôle actif que nécessite la position de joueur ; d'autre part, puisque l'avatar et le joueur ne font qu'un, l'un prêtant ses facultés à l'autre, tel Cyrano de Bergerac à Christian de Neuvillette pour séduire Roxane[67], c'est bien le joueur qui est le héros du jeu. L'interactivité accroît donc l'ambiguité en faisant passer, grâce à l'image propre au support vidéoludique, la virtualité pour une réalité augmentée, dans le sens ou celle-ci est plus que de la réalité, puisqu'elle a le potentiel de la fiction, et le réalisme de notre monde sublimé par la technologie. Cependant on aurait tort de croire que, plus un jeu est réaliste, plus il est ludiquement intéressant. En effet le réalisme est l'accroissement du réel dans le jeu au détriment de l'enchantement, et dans un jeu réaliste, le moindre détail irréaliste provoque le divorce de la réalité d'avec la fiction. Inversement, si le postulat du jeu n'est pas réaliste, l'esprit supplée le manque de réalisme par l'imagination, gagnant en profondeur d'immersion ce qu'il perd en immédiateté. Le jeu vidéo doit donc préserver l'ambiguité de la réalité et de la fiction, en ne limitant pas celle-ci à sa représentation graphique.

Le miracle ludique, nous l'avons vu, permet au joueur de passer sans cesse de l'état rationnel et conscient (je joue) à l'état irrationnnel et inconscient (je suis pris au jeu), il place le joueur en interaction permanente entre son statut de sujet et d'objet, le faisant passer de l'état de jouer à l'état de jouet. L'interactivité vidéoludique a ainsi la possibilité, en jouant sur les possibilités supplémentaires d'immersion (représentation graphique) et de simultanéité (immédiateté de l'action, puisque le support technologique représente des capacités de calcul, donc de résolution des situations, quasi-instantanée), de proposer de nouvelles formes de jeux sans équivalent dans le domaine traditionnel. L'interactivité peut ainsi transcender l'interaction pour proposer un jeu entre la réalité du joueur et celle du jeu, entre l'imaginaire du jeu et celui du joueur.68 Il existe alors trois combinaisons spécifiques avec lesquelles un jeu vidéo peut jouer : la fusion de la réalité et de la fiction qui met en avant leur ambiguïté,

---

[65] Brougère G., 2005, *Op. cit.*, p. 52.

[66] « *Willing suspension of disbelief* », selon l'expression fameuse de S. T. Coleridge dans sa *Biographia literaria* (1817).

[67] Rostand E., Cyrano de Bergerac, acte II, scène 10 :

Cyrano, regardant Christian : *Si j'avais / Pour exprimer mon âme un pareil interprète !*

Christian, avec désespoir : *Il me faudrait de l'éloquence !*

Cyrano, brusquement : *Je t'en prête ! Toi du charme physique et vainqueur, prête-m'en / Et faisons à nous deux un héros de roman !*

[68] Lilar S., 1947, *Op. cit.*, p. 118 : « *Une perception aussi aiguë de la feinte, une délinéation aussi précise de ses limites impliquent une sorte de dédoublement, une existence vécue sur deux plans, celui de la vérité et celui de la fiction.* »

leur confrontation qui rend saillant leur ambivalence, et leur dépassement qui permet une réflexion, c'est-à-dire un retour à nous-même. Chaque rapport entre ces deux dimensions ouvrant la possibilité de primauté de l'une sur l'autre,69 doublant par cela le nombre de combinaisons potentielles en fonction de la dominante : fiction (F) ou réalité (R). On notera qu'il ne s'agit pas ici de décréter ce qu'il est souhaitable ou non de faire en matière de création vidéoludique, mais de décrypter comment il est possible de traduire en principes de conception la dynamique ludique précédemment mise au jour.

Les jeux ambigus [U] marient réalité et fiction en faisant ressortir leur complémentarité, empruntant à l'une sa vraisemblance, et à la seconde sa puissance d'attraction. Leur combinaison est censée réaliser la synthèse du meilleur des deux dimensions au service de l'expérience de jeu. Si la fusion se fait au profit de la réalité, il s'agit de jeux *pervasifs*, où la réalité est enrichie par la fiction, dans le cas contraire de jeux *perlusifs*, où l'on se joue de la réalité et où elle en devient l'un des mécanismes ludiques.

- Les jeux pervasifs (fusion [U] R) : la fiction nourrit la réalité. Les jeux de ce type tentent de se faire passer pour vrais, poussant le plus loin possible l'illusion, afin de rendre l'expérience et l'existence du joueur plus excitante. Dans les faits, la réalité s'accomodant assez mal de la fiction, ils sont techniquement difficiles à mettre en oeuvre. *Treasure hunt : Le masque de Nefer* (*Cryo* 2001) reprend ainsi le principe de la chasse au trésor virtuelle avec des indices à collecter dans le monde réel, pour finalement emporter une véritable antiquité : le masque de Nefer du titre et le diamant noir de Soleb, évalués à 1 million de dollars.

**Fig 2. *In Memoriam*: le jeu devient réalité**

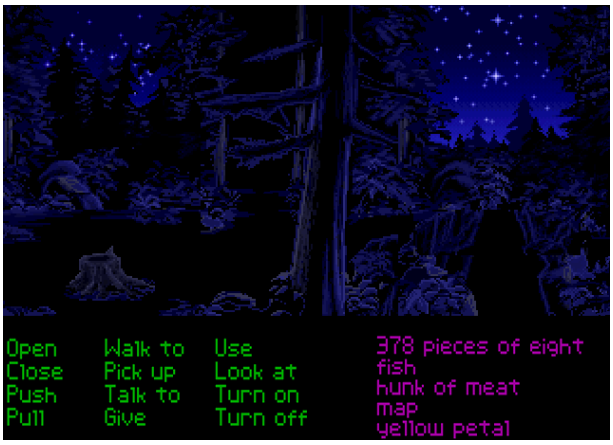
Pour réussir cette épreuve, il faut composer le mot de passe.
Je l'ai caché sur Internet.
Suis le chemin du soleil et tu le retrouveras...

*In Memoriam* (*Ubisoft* 2003) lance pour sa part une enquête dont les énigmes et leur résolution s'invitent dans la vie réelle à partir de faux articles sur les sites de vrai quotidiens complices, de sms reçus sur le portable du joueur, de vrais appels téléphonique à passer, etc., cherchant avant tout à entretenir le vertige de l'illusion dans l'esprit du joueur. Les jeux pervasifs reposent donc principalement sur le sentiment d'ambiguïté qu'ils entretiennent chez le joueur.

[69] Nous reprenons ici les conclusions proposées dans notre communication précédente : Solinski B., 2010, « Les Systèmes non résolus : le jeu comme vecteur d'interaction. »

- Les jeux perlusifs (fusion [U] F) : la réalité nourrit la fiction. La réalité, détournée e façon à modifier notre regard sur elle, devient l'argument d'une fiction parodique. Reposant souvent sur l'humour, ces jeux développent la complicité avec le joueur en prenant sa réalité comme référence.

**Fig 3. *The Secret of the Monkey Island* : la réalité devient jeu**

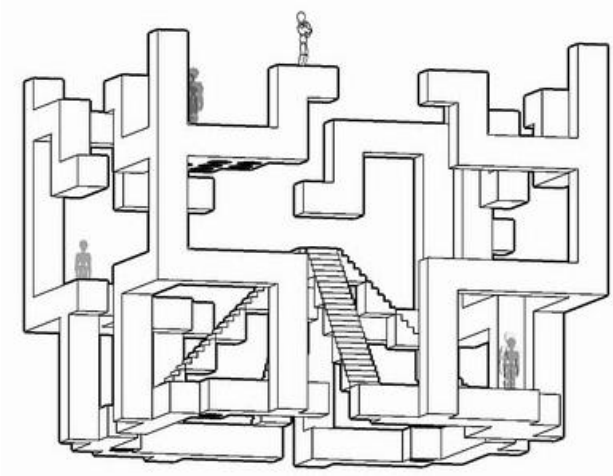



*The Secret of the Monkey Island* (*Lucasart* 1990) est un jeu d'aventure classique où le joueur doit aider le héros à devenir pirate. Mais l'île de Mélée est pleine d'anachronismes et de références à notre monde, voire à la situation du joueur : le héros peut ainsi téléphoner aux concepteurs pour se sortir d'un labyrinthe, ou même se montrer rebelle aux directives du joueur, sous prétexte que ce dernier ne risque rien. Dans les jeux de ce type, la réalité se fait complice et prête à la distanciation.

Les jeux ambivalents [<>] mettent en scène l'opposition de la réalité et de la fiction, du réalisme et de l'enchantement, prenant ouvertement le parti de l'un ou de l'autre. Dans les jeux profanes, la réalité l'emporte et le jeu fait ouvertement référence à notre monde, à sa physique, à sa temporalité. Au contraire, dans les jeux initiatiques, la fiction triomphe, faisant douter le joueur de sa propre réalité, ou lui en livrant une interprétation toute différente.

- Les jeux profanes (confrontation [<>] R) : La réalité l'emporte sur la fiction. Le jeu joue avec le joueur plus que l'inverse, la réalité étant l'objet du jeu.

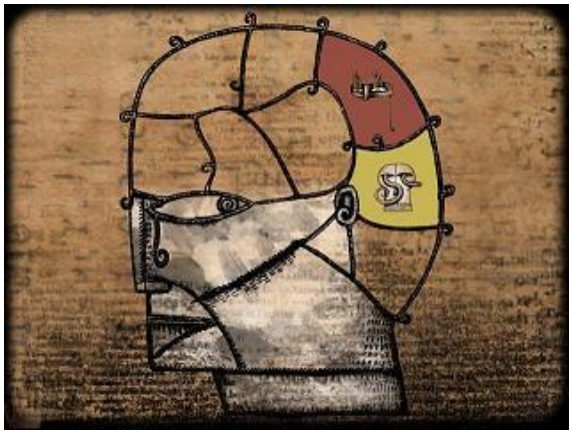
**Fig 4. *Echochrome* : la réalité comme jeu**



Par exemple dans *Echochrome* (*Sony* 2008), le joueur doit veiller sur le parcours de personnages inintelligents qui arpentent des poutrelles parsemées de trous ; sa seule possibilité d'action est de faire tourner la scène afin que les colonnes qui soutiennent le labyrinthe de poutrelles cachent les trous à sa vue : en effet, dès que le joueur ne voit plus un trou, celui-ci cesse aussitôt d'exister, et le personnage peut alors le franchir sans danger. Dans ce type de jeux, c'est la réalité du joueur qui se substitue à celle de la fiction.

- Les jeux initiatiques (confrontation [<>] F) : la fiction l'emporte sur la réalité. L'univers dépeint fait basculer les certitudes du joueur en même temps que ses repères.

**Fig 5. *The Dark Eye* : le jeu comme réalité**



Dans *The Dark Eye* (*Inscape* 1995), un jeu où les personnages sont des marionnettes dans un univers sombre inspiré de Poe, le joueur n'a pas d'avatar prédéfini et peut errer d'un personnage à l'autre. L'artifice annihile la notion de héros, donc d'identité, puisque joueur et avatar ne font qu'un. Dès lors, au détour d'un cauchemar, le joueur peut, de victime sur le point de succomber, se retrouver son propre assassin, et, de sain entouré de fous, à se convaincre lui-même du contraire. La valse des personnages devient alors une exploration de soi-même, où les principes d'altérité, d'espace et de temps n'ont plus cours, la fiction les réduisant à rien et l'emportant sur la raison. Les *jeux initiatiques* visent donc avant tout au vertige que procure une expérience différente.

Les jeux réflexifs [∞] ne peuvent être décrits en terme de fusion ou de confrontation de la réalité avec la fiction, mais plutôt de dépassement, car ils proposent des objets ludiques non identifiés qui remettent en cause notre façon de jouer, nos perceptions, notre système de valeurs et à travers eux, nous-même. Leur fin vise directement le joueur, et le jeu n'est qu'un prétexte pour entrer en contact avec lui, l'émouvoir malgré lui.

- Les jeux anthropiques (dépassement [∞] R) : la fiction, en captivant le joueur, en le capturant, le renvoie en fait à lui-même. Le jeu est en ce sens anthropique, c'est-à-dire tourné vers le joueur et ses préoccupations d'être humain.

**Fig 6. *Passage* : le jeu de la réalité**

Passage (Jason Rohrer 2007), jeu conceptuel au graphisme indigent, a une durée limitée à 5 minutes quoi que fasse le joueur, puisque c'est la durée de vie du héros. En outre, le personnage ne peut qu'avancer vers la droite (le futur) sans possibilité de retour en arrière, ne choisissant que son chemin, qui mène inéluctablement à sa mort. Le personnage peut tout au plus croiser en cours de route l'amour, ou la richesse matérialisée par des points. La réflexion philosophique sur la brièveté et la vacuité de la vie, que le joueur gaspille en se divertissant, sur le déterminisme de nos actes et l'inanité des choix de l'existence, voire sur notre condition d'être mortel, dépassent largement le cadre du jeu. Ces jeux sont donc ouvertement philosophiques.

- Les jeux entropiques (dépassement [∞] F) : la fiction y réinvente une réalité alternative où le joueur échappe aux contraintes de l'espace, du temps ainsi qu'à nos valeurs. Le jeu est qualifié d'entropique car il essaie d'échapper à notre monde, à ses règles et aux contraintes des jeux traditionnels.

**Fig 7. *Flow* : la réalité du jeu**

Dans *Flow* (*Sony* 2007), l'avatar est une amibe que le joueur doit développer. Mais ce n'est que le prétexte à des ballets de formes et de couleurs sur une musique lancinante, emplissant le joueur de paix et d'émotion esthétique. Le but n'est donc pas dans le jeu mais de ramener le joueur à lui-même, et la spirale de l'action ludique, qui conduit le jeu vers sa fin, se trouve suspendue par le plaisir de jouer, de s'ébattre, puisqu'il s'agit bien de nous, dans cet océan primordial aux allures de liquide amniotique.

Les jeux ont ainsi l'ambition ambiguë, d'une part, de nous faire sortir de nous, c'est-à-dire de nous exciter en nous divertissant, autrement dit en nous détournant de la pensée de notre fin prochaine, au sens pascalien du terme ; d'autre part de nous ramener à nous, à notre égo, afin de nous concerner et de nous faire progresser (nous amuser par la résolution de nos besoins). Le jeu est donc non seulement paradoxal, mais il est aussi circulaire et, en définitive, cette échappée par le divertissement dans des mondes alternatifs restant circonscrite aux limites de notre monde intérieur, imbriquée dans notre réalité propre, notre imaginaire. Ces trois approches sont donc complémentaires et finalement équivalentes dans leur façon d'aborder l'interaction entre la réalité et la fiction. Par l'interactivité, le jeu vidéo sublime l'interaction entre le joueur et son avatar, le projetant physiquement dans la fiction en poussant le plus loin possible les limites de l'illusion. Le jeu vidéo devient alors, le temps d'une partie, une réalité augmentée de la fiction, un réenchantement du monde. Il est pour autant difficile de le considérer comme une révolution, sinon en ce qu'elle ramène l'homme à son point de départ, à Prométhée, le jeu étant l'occasion pour le joueur de façonner le monde à son image, de l'investir de son propre monde intérieur. Vivre peut certes être considéré comme un jeu, mais c'est seulement « *un jeu dont le but est de découvrir les règles, lesquelles, pour leur part, changent constamment et restent introuvables.* »[70]

**Bibliographie**


Bateson G., 1977, A propos des jeux et du sérieux, in Vers une écologie de l'esprit, tome 1, Paris, Seuil.

Bateson G., 1977, Une théorie des jeux et du fantasme in Vers une écologie de l'esprit, tome 1, Paris, Seuil.

Bettelheim B., 1998, Pour être des parents acceptables : une psychanalyse du jeu, Paris, Robert Laffont.

Brougère G., 2005, Jouer / apprendre, Paris, Economica.

Brougère G., 2002, Jeu et éducation, Paris, L'Harmattan.

Campbell J., 2010, Le héros aux mille et un visages, Escalquens, Oxus.

Camus A., 1942, L'étranger, Paris, Gallimard.

Caillois R., 1958, Les jeux et les hommes, Paris, Gallimard.

Claparède E., 1920, Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale, Genève, Kundig.

Derrida J., 1967, « La structure, le signe et le jeu », in L'écriture et la différence, Paris, Seuil.

Duflo C., 1997, Jouer et philosopher, Paris, Presses universitaires de France.

Duflo C., 1997, Le jeu de Pascal à Schiller, Paris, Presses universitaires de France.

Ehrmann J., 1969, « L'homme en jeu », Critique 266, XXV, pp. 579-607.

Fink E., 1966, Le jeu comme symbole du monde, Paris, Les éditions de Minuit.

Freud S., 1971, Malaise dans la civilisation, Paris, Presses universitaires de France.

Freud S., 1949, Abrégé de psychanalyse, Paris, Presses universitaires de France.


[70] Bateson G., 1977, *A propos des jeux et du sérieux*, p. 46.

Freud S., 1919, « Le créateur littéraire et la fantaisie », in L'inquiétante étrangeté, Paris, Gallimard.

Goffman E., 1991, Les cadres de l'expérience, Paris, Minuit.

Harter J.-L., 2002, Le jeu : essai de déstructuration, Paris, L'Harmattan.

Henriot J., 1989, Sous couleur de jouer, Paris, José Corti.

Héraclite, 2002, Fragments, Paris, Flammarion.

Huizinga J., 1951, Homo Ludens, Paris, Gallimard.

Imbs P., Quemada B., dir., 2005, Le trésor de la langue française informatisé, Nancy, ATILF-CNRS. Librement consultable en ligne sur http://atilf.atilf.fr/.

Lilar S., 1947, « Dialogue de l'analogiste avec le professeur Plantenga », in L'art et le jeu, Deucalion n°6, p. 110-144, Neuchâtel, Editions de la Baconnière.

Locher J.-L., 1972, Le monde de M. C. Escher, Paris, Le Chêne.

Lhôte J.-M., 2010, Le symbolisme des jeux, Paris, Berg International.

Malaby T. M., 2007, « Beyond play : a new approach to games », Games and Culture, 2, pp. 95-113.

Montaigne, 1979, Essais, livre 3, Paris, Garnier Flammarion.

Perez-Reverte A., 1993, Le tableau du maître flamand, Paris, LGF.

Piaget J., 1959, La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu, rêve, Neuchâtel, Delachaux & Niestlé.

Rey A., dir., 1981, Le Petit Robert, Paris, Le Robert.

Rostand E., 2000, Cyrano de Bergerac, Paris, Gallimard.

Sartre J.-P., 1943, L'être et le néant : essai d'ontologie phénoménologique, Paris, Gallimard.

Schaeffer J.-M., 2005, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », L'Homme, 175-176, pp. 19-36.

Schiller F. von, 1992, Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme, Paris, Aubier.

Solinski B., 2010, « Pour une théorie hédoniste du jeu : application du modèle circomplexe des émotions à la compréhension de l'acte ludique. » Communication présentée à la Journée d'étude : Le jeu vidéo face aux lettres et aux sciences humaines et sociales, Ecole Normale Supérieure LSH, Lyon.

Solinski B., 2010, « Les Systèmes non résolus : le jeu comme vecteur d'interaction. » Communication présentée au Colloque Ludovia : Interactivité / interaction : enjeux relationnels, Ax-les-Thermes.

Sophocle, 1964, Antigone, in Théâtre complet, Paris, Garnier-Flammarion.

Stendhal, 1965, De l'amour, Paris, Garnier-Flammarion.

Winnicott D. W., 1971 (1975), Jeu et réalité, Paris, Gallimard.

Wittgenstein L., 1961, Tractatus logico-philosophicus suivi d'Investigations philosophiques, Paris, Gallimard.